PROGRAMAS PARA DIRIGENTES DE TROPA

NOTAS Y SUGERENCIAS PARA REUNIONES SCOUTS

Lima, 2016

Introducción

Este documento que les comparto son algunas ideas, anotaciones y esbozos de programas que les pueden servir. No es una guía, sino sugerencias de programas de tropa, que bien pueden adaptarlo para sus grupos.

Recuerden que el programa es una pauta o un guión que, en la mayoría de los casos, no se sigue al 100% de lo ejecutado. Ajustarse de una manera cuadriculada no es lo idóneo, sino dejar un margen de flexibilidad, cuando el programa pensado se enfrenta a la realidad de la reunión a ejecutarse.

Suele pasar que un juego, por motivos de tiempo, ya no se realice ese día, mejor guardarlo para la siguiente reunión. Que la segunda o tercera instrucción tampoco se realizó, ya habrá un motivo para complementar el programa de la próxima reunión. Que faltó los cinco minutos del Jefe de Tropa, reconsiderarlo entonces para la próxima reunión y reinterpretar el tema de una manera más amena como la que se pensaba hacer.

Lo que más importa en el programa, y eso lo he notado a menudo, es el llamado **"Factor Sorpresa"**: que los scouts no sepan de antemano qué va a venir después, como si hubieran memorizado el programa de un concierto de orquesta sinfónica o la presentación del día de la madre en el colegio. Cuando los scouts preguntan una y otra vez qué va a venir luego de lo que están haciendo, es porque demuestran un sentido de interés y curiosidad, esto sirve como indicador de que el programa se está realizando bien: ha captado su interés. Solo queda responderles que tengan un poco de paciencia, que todo a su debido momento y lo sabrán, o la clásica: "Sorpresa, sorpresa".

El otro punto importante de tu programa, es que **nunca decaiga el clima de animación** del grupo humano con el que estás trabajando en esas dos, tres horas de reunión. Los scouts, al inicio de la reunión pueden estar entusiasmados, como también estar con los ánimos apagados. Iniciar una reunión con los ánimos decaídos es todo un reto. La meta del programa es vencer esa desanimación y reactivarles el "espíritu scout", reflejado en las ganas de competir contra las otras patrullas con juegos que no caigan en la rutina; estar con el interés despierto y las ganas de aprender algo nuevo en la instrucción de esa reunión y, sobre todo, dejarlos con el bocado incompleto en pleno clímax del programa, cuando se llama a la formación final de la reunión y reclaman porque ya se terminó la reunión.

Es mejor un programa sencillo, con los tiempos calculados para cada actividad indicada, que un programa recargado donde cambia cada cinco minutos y se debe ejecutar tal cual, sino va a suceder como con los vagones de un tren: uno se sale del riel y descarrila todos los demás vagones que le siguen. Un programa recargado se presta a eliminar o saltear partes de lo indicado.

Cuando una instrucción o un taller se torna interesante, dejar que continúe y se desarrolle por un tiempo más, no cerrarse con lo pauteado. Que el juego o la dinámica que vendrá después, se le acorta algunos minutos y servirá para la distensión. Pero eso sí, siempre estar alerta cuando el ánimo en general decae porque no se instruye bien o los scouts más distraídos empiezan a distraer al resto, señal de cambiar de inmediato a otra cosa: un juego

activo o pasar a otro punto del programa.

¿Break o no break?

He ahí el dilema. Si tienes un programa de dos horas y media, tres o cuatro horas seguidas, será necesario una pausa para que los scouts beban agua o vayan al baño. Si se realiza una actividad en invierno o en otoño, y corren los vientos de la tarde, asegurarse que se abriguen: preferible que vengan a la siguiente reunión a que estén resfriados y dejen de venir. "Pero el uniforme..." pretextarán algunos, que al usar la camisa scout se la debe lucir todo el tiempo de la reunión, así haga frío. El abrigo y la salud del scout es mucho más importante que jugar a ver quién se resfría primero.

Suele pasar que en apenas una reunión de solo dos horas, pidan break. Como dirigente no te puedes negar a eso: o tienen sed o están con hambre. Entonces, como una salvedad, indicas un tiempo prudente, no mayor de cinco minutos, para que estén con su patrulla, tiempo que será aprovechado también para ir al baño. Tener cuidado con los "tiempos muertos".

Tipos de programas

En las siguientes páginas verán programas modelos que he usado en mis reuniones de tropa. Es un modelo típico de reunión scout. Los juegos activos al inicio de la reunión sirven para despertar el ánimo y engancharse a las demás actividades propuestas del programa. Es lo que todo dirigente hace saliendo y sabiendo de un Curso Elemental de Tropa. Pero es también su experiencia con la tropa de su grupo, que le genera un bagaje para la futura elaboración de programas a lo largo del año.

Probar juegos nuevos vistos en publicaciones del facebook de otros grupos scouts, consultar libros y manuales que recopilan juegos scouts, o incluso leer el libro de juegos de Baden Powell. O revisando materiales, sea del local de grupo o que nos sobre en la casa, sonsacar nuevos juegos. Un ejemplo, en mi casa tengo CDs rayados e inservibles, que bien pueden servir para un taller de reciclaje, hacer un astrolabio casero o competencia de apuntar al blanco. Ahora que por todos lados nos piden juntar chapitas, no falta por ahí un bolsón llena de chapitas que pueden ser usadas para dibujar una flor de lis o el rostro de Baden Powell, o hacer torres pequeñas antes que venga la otra patrulla a derribarlas. El ingenio del dirigente cuenta, para crear juegos nuevos o adaptar lo que dice en los manuales Gilcraft y ejecutarlos.

Lo ideal es escribir el programa desde el jueves. Hacerlo un día sábado en plena ida –en combi– hacia el local de reunión del grupo y valerse de una cuponera de un fast food para terminar de hacer un programa, no es lo recomendado. Pero que pasa, pasa. Nos olvidamos, nos gana el tiempo, y llegamos sin nada a la reunión de tropa. Un programa escrito es más seguro que uno por improvisar. Planificar te permite ver cómo va a ser tu reunión de tropa y no tener esos "huecos" de tiempo muerto.

No cometan el error de escribir el programa a pocos minutos de iniciar la reunión. Curiosamente, ese programa recuerdo que salió bien, a pesar del auspicio gratuito del fast food. Por eso conservo la cuponera vencida con un programa, como ejemplo de lo que no hay que hacer.

Si escribimos un programa, es justamente para evitar eso, los temidos "tiempos muertos", que ocurre luego de un juego o una instrucción. Un buen programa es el que no para desde que empieza con el izamiento de la bandera hasta que se indican los avisos finales antes de romper la formación. Si los scouts se distraen rápido, no darles chance de descansar o respirar siquiera un segundo. Si terminó un juego, en otro lado del local estará el otro subjefe llamando para la siguiente actividad del programa. Nunca para, todo es como una película de suspense que deja al scout sin respirar hasta que finaliza la reunión. Por eso el dilema del break en unas líneas anteriores: ¿parar o no parar la reunión? Es criterio del dirigente. Pero también siempre velar por la salud y seguridad de los scouts.

Basta tener un "tiempo muerto" dentro de la reunión y tomará más esfuerzo tenerlos enganchados de nuevo. El desánimo es contagioso. Con el desánimo viene la distracción, la flojera y las ganas de hacer el mínimo esfuerzo entre las patrullas. Por eso lo recomendable es no parar el programa, no tener "tiempos muertos" ni dejar que respiren. El programa debe continuar.

Programas temáticos o de una idea en común

Este tipo de programas son desafiantes, ya que te cierras a un solo material o a una idea y debes dar paso a la creatividad para elaborarlo. Algunos ejemplos a continuación.

Un programa basado en **palos de escobas**. Todos los juegos serían con este material: carreras de amarres con tiempo, hacer la torre más alta, Martillo de Thor, Tractor, Borrachitos, Hockey con una pelota chica, Canga o palitos chinos. Una instrucción para este programa sería hacer una escalera con el nudo de galera, y amarrarla a un árbol o una pared. O instrucción de amarres. Cuando menos lo pienses, se pasó toda la reunión usando solo palos de escoba.

Otro programa temático sería de **Primeros Auxilios**, juegos de vendajes contra el tiempo, transporte de heridos, instrucciones sobre normas de atender heridos, hacer una camilla scout, vendajes con la pañoleta, etc.

Otro sería basado en **el juego de Kim**, pero con todos los sentidos. El Kim gusto con especias y condimentos para dar a probar y que adivinen; el clásico juego de Kim vista con los objetos a memorizar por 20, 30 segundos y luego escribir todo lo que uno se acuerda; el Kim tacto sería palpar y adivinar qué objetos se encuentran en una bolsa oscura de tela; el Kim olfato con perfumes y otros aromas y olores para que adivinen. En esa ocasión mi instrucción fue Clave Morse, el cual como juego aplicativo fue el Kim Oído, con frases transmitidas en esa clave con el silbato y los scouts debían escribirlo y presentarlo.

Un programa temático interesante sería el de hacer todos los **juegos antiguos** que se hacían en parques o en el barrio, como el kiwi, bata, mata gente, siete pecados, entre otros. Y como instrucción: los valores perdidos en la sociedad.
Es cosa conocida que cuando es temporada de verano, los j**uegos acuáticos** tienen su función de refrescar y usar el agua como elemento de juego, sea con globos o baldazos. Pero también hacer conciencia que no hay que malgastar el agua. Al final de los juegos acuáticos, dejar todo limpio como se encontró antes.

Así como los anteriores, se pueden hacer programas temáticos de misterio, teniendo a Sherlock Holmes o a Hércules Poirot como referentes, usando escritura invisible, pistas en código murciélago o eucalipto, entre otros elementos. O usar las redes sociales como temática también: imprimiendo perfiles de facebook para que lo llene cada patrulla, adoptar nombres de juegos del facebook para la reunión, como el de Angry Birds con una honda hecha de elástico, una pelota con cara de ave y cajas para derribarlas. Hacer un programa exclusivamente temático incentiva la originalidad y salir un poco de la rutina de los programas típicos.

Alguna vez me hablaron de un programa mítico. Un dirigente hizo toda una reunión con **una chapita** de botella. Sí, así como lo leen. Solo una chapita. Intuyo que debe haber sido con algunos juegos sin materiales, el Mafeking (dar la vuelta al círculo con el número asignado y llegar al centro para atrapar primero la chapita), borrachitos y otros juegos más con y sin la chapita.

Lo que nos lleva a la siguiente pregunta: ¿es posible hacer un programa sin materiales? Es posible, cuestión de usar aquellos juegos sin materiales (director de orquesta, las puertas, acecho, etc.), los cinco minutos del Jefe de Tropa que es verbal, y una instrucción sobre espiritualidad, que también es verbal. Todo sin papeles, y sin materiales.

Reuniones conjuntas

Una oportunidad excelente para ejecutar un programa coordinado con el grupo visitante. Al ser un buen número de asistentes, aprovechar de realizar juegos grandes o una instrucción compartida: intercambio de conocimientos scouts que domina cada grupo. Si el grupo visitante sabe bastante de nudos, aprovechar en pedirles una instrucción al respecto. Y si el grupo anfitrión domina canciones o primeros auxilios, la retroalimentación de esa reunión conjunta será positiva. Los juegos de competencia también tienen su cuota de participación, pero lo más importante será realizar esa retroalimetación de técnicas y conocimientos scouts, para que no sea en vano la visita. Es una muestra de cortesía que el grupo anfitrión, luego deberá devolver la visita al local del grupo visitante para otra ocasión.

Una reunión soñada

Sería interesante ver una reunión en que los mismos scouts son protagonistas y lo organizan todo, apenas si el Jefe de Tropa interviene. Para llegar a ese nivel de organización, será necesario promover las reuniones no solo de patrulla, sino la de guías y subguías para que dirijan los juegos con las demás patrullas, sin cortarse el guía o sentirse intimidado ante los demás. Que sepan dirigir un juego, que el guía más capacitado de la tropa sea capaz de comunicar lo que sabe no solo a su patrulla sino a la tropa entera. Para llegar a eso, habrá que ayudarles a vencer sus barreras de pánico escénico y reforzar la actitud expositiva ante un público -en este caso netamente scout-.

El programa habría sido previamente planificado en una reunión de guías y subguías, en el cual ellos arman todo, con algunas apreciaciones y observaciones del Jefe o Subjefe de Tropa presente, con el fin de que se vayan soltando de a pocos y sean ellos quienes dirijan las reuniones a futuro, mientras que el Jefe de Tropa va, supervisa, interviene poco o para una instrucción técnica, en tanto que una canción nueva o un juego sea dirigido por un guía o subguía.

Eso no se ve seguido acá. Es una reunión ideal, pero para lograr eso es toda una labor de mediano a largo plazo para obtener estos resultados en que la tropa se vuelve un ser pensante y que arma su programa propio. Claro que se interviene durante la elaboración del programa indicando pautas como que toda la reunión no será de puros juegos; que hay dos tipos de juegos: los activos y los sosegados; que luego de una instrucción o taller es recomendable un juego aplicativo en base a lo aprendido.

Programa por bloques (1)

No está lejos de concretarse lo soñado en las líneas anteriores. Un programa por bloques sería una primera aproximación para tantear qué tan capaces son de dirigir un juego. Cada patrulla se encarga de dirigir un bloque, acordado previamente. La patrulla de turno dirige ante los demás y luego rota a la siguiente patrulla su actividad a cargo. Sugerible que la patrulla que dirige, sea exenta del puntaje, pero luego se suma con las actividades dirigidas por las otras patrullas. O en todo caso, si son solo los guías

quienes dirigen, todos siguen participando y obteniendo el mayor puntaje posible.

Programa por bloques (2)

Cuando se cuenta con varios subjefes de apoyo en una tropa, sería interesante manejar este otro tipo de programa, algo experimental. Se arma un cronograma solo de tiempos, en el cual es imprescindible el tiempo asignado para el IBO del inicio y del fin de la reunión. Luego, cada subjefe tendrá la asignación de un tiempo en el cual escogerá a criterio si hace un juego o una instrucción.

Claro que un correcto pauteo de este esquema de programa evitará juntar dos instrucciones seguidas y cuatro juegos posteriores, que estará a cargo el Jefe de Tropa para supervisar el programa. Una vez dominado este programa por bloques, con el tiempo verán que es la forma más rápida de hacer el programa. Basta apenas un chat no mayor de diez minutos en el whatsapp o en el facebook messenger y ya se tiene listo. Será cuestión de cada subjefe armar su bloque con los materiales requeridos para el juego que dirigirá o la instrucción a llevar a cabo.

Pero ojo, hacerlo solo en caso de emergencias (que nunca faltan) cuando el tiempo escasea. Si se hace continuamente, se sentirá que el programa estará etiquetado como "el bloque del subjefe tal" y "ese otro bloque que lo dirige la subjefe tal". Y no es así: un programa tiene que tener un marco conceptual o una idea que lo engloba todo desde que inicia el IBO, como si fuera un cuarteto con su movimientos adecuados (un allegro al comienzo, luego un andante, le sigue giga y un ostinato al final).

La ventaja de trabajar con esta modalidad, es que no permite los "tiempos muertos" y apenas acaba el bloque de un subjefe, enseguida llama el otro subjefe en otro lugar del local y la tropa se va corriendo para allá. Los subjefes o el jefe de tropa pueden apoyar mientras no les corresponde dirigir su bloque.

Pandemonium

O también llamado Cacería. Se entrega a cada patrulla una hoja con varias pruebas escritas en claves scouts o en escritura corriente, y deberán conseguir pasar la mayoría de los retos o pedidos de esa lista. Algunas imposibles, otras fáciles de pasar, con la debida aprobación de un dirigente, que lo califica con una firma o una marca como un sello que han pasado con éxito ese reto.

Con una lista de 30 retos a más, se puede pasar toda la reunión scout. Mucho mejor si se les entrega con variedad de claves y códigos scouts, para que ejerciten el cerebro descifrando cada reto. Recuerdo que en dos ocasiones un grupo no hacía juego amplio, sino esta modalidad de Cacería, lo cual a ratos se tornaba estresante si no se encontraba un dirigente para firmar la prueba o buscar un perro de raza siberiana, pomerania o pug.

Juegos Amplios

¿Quién no ha ido a un juego amplio? Definir un juego amplio no se hace fácil si eres scout. Sabes que vas de base en base a competir contra la patrulla de turno, para dar el mayor esfuerzo y ganar el mayor puntaje, para optar por los primeros puestos. En el camino, es el arte del liderazgo del guía de patrulla para incentivar a todos a que sigan compitiendo a pesar del hambre, la sed y el cansancio. Un juego amplio es una prueba de fuego para el desenvolvimiento de la patrulla a lo largo de las cuatro, cinco horas de duración del evento.

Organizar un juego amplio no es nada fácil, desde el papeleo y contar con el compromiso de todos los dirigentes del grupo y también invitados, para que colaboren en cada base. Luego de un campamento, un juego amplio es por definición, una de las

actividades que tanto gusta y engancha a los scouts a vivir su vida de patrulla en este ámbito de competencia. Un parche que luego lo pondrán en la camisa se considera como un grato recuerdo, o un "trofeo de guerra" por haber participado ahí.

En cuanto a su marco simbólico o temático, los juegos amplios no deberían ser complicados de realizarse en cuanto al programa. Basta buscar un buen marco simbólico y adaptarlo para el conjunto de las bases. Se me ocurre pensar en Alicia en el País de las Maravillas, pero también integrarla con su segunda parte: A través del Espejo. Hay muchos elementos para destinarle a cada uno una base: la del Sombrerero Loco, el cricket con los flamencos de la Reina de Corazones, la Morsa y el Carpintero, la del Conejo Blanco que podría ser una base de persecución, la del Jabberwocky, la de Humpty Dumpty con preguntas tipo trivia, los hermanos Tweedle Dee y Tweedle Dum, entre otros. Son muchos los elementos citados, que bien pueden servir para cada base, usando un poco de creatividad y originalidad.

Incluso si se hace un break para que almuercen, como "segunda parte" de ese juego amplio, luego de romper la formación para continuar, que pasen por un marco de cartones simulando ser un espejo "para pasar al otro lado del espejo", como así lo hizo Alicia. Recordemos que esta obra fue escrita en tiempos de la Inglaterra victoriana, y el género del nonsense o sinsentido tuvo referentes como Lewis Carroll (autor de Alicia), Edward Lear (creador de los limericks) y otros más. El nonsense fue considerado literatura infantil, pero con Carroll tuvo la maestría de plantarle paradojas matemáticas dentro del relato de Alicia.

Lo de Alicia es una mención a modo de ejemplo. Basta echar una ojeada a varios libros de literatura y sonsacar marcos simbólicos interesantes, que a la par que incentivan la lectura, permiten vivenciar más allá que un juego amplio con un pobre marco simbólico por otro que lo complementa hasta en el diseño del parche. Mencionemos algunas.

La Aventura de Arthur Gordon Pym, de Edgar Allan Poe, que se complementaría con la Esfinge de los Hielos de Julio Verne. Ambos relatos se acercan al Polo sur, el invierno, el uso de mapas y brújulas, navegación, etc. Recomendable leer ambas obras para sonsacar un juego amplio interesante con esta temática de las aventuras.

El Quijote, de Miguel de Cervantes. Con tantos capítulos, hay hasta para hacer una trilogía de juegos amplios (una por año) en base a esta temática del "caballero andante de la triste figura". Una atenta lectura permitirá conocer el humor satírico de Cervantes y usar los elementos y personajes para cada base. Aquel que haga un juego amplio con esta temática será doblemente felicitado: por ser conocedor de la obra y difundir y motivar a los scouts a que lo lean.

Desde luego que hay otros libros que pueden ser utilizados para juegos amplios, como el Aleph de Jorge Luis Borges: cada capítulo se basaría en juegos sobre laberintos, espejos y otros. O los viajes de Marco Polo, el cual habría bases sobre China, Mongolia, etc. Los Viajes de Gulliver tampoco tienen pierde: construcciones en maqueta, juegos con objetos enormes, amarrar a "Gulliver" como los liliputienses, etc.

La Odisea de Homero, en el cual cada base es una etapa del largo viaje de Ulises. O un juego amplio con juegos matemáticos, como figuran en "El Hombre que calculaba" de Malba Tahan, un clásico. Las colecciones de cuentos como el de Las Mil Noches y una Noche (en la versión de J.C. Mardruz, la más completa), Los Cuentos de Canterbury (de Geoffrey Chaucer) o El Decamerón de Boccaccio, permiten ambientar varias bases con el marco simbólico en cuestión.

Hay sagas juveniles que también permiten armar un juego amplio, como es el caso de Harry Potter, Crónicas de Narnia, Los Juegos del Hambre o El Señor de los Anillos. Basarse en ellos les

mitirá a los scouts una retroalimentación de sus lecturas favoritas y jugarlo en una actividad scout. Los cuentos de H.P. Lovecraft también dan pie a crear un juego amplio "del terror", usando como diseño del parche a Cthulhu.

Si recurrimos a mitos y leyendas, entre las griegas están las doce tareas de Hércules, desglosada cada una para una base. O en un recopilatorio de mitos y leyendas peruanas (las de José María Arguedas, Luis Millones, Cronwell Jara, etc.), el cual reforzará conocer lo propio.

En caso de no querer tomar libros como marcos simbólicos, están las películas, que también se pueden reunir por temáticas o como un todo. Un juego amplio de ciencia ficción agruparía películas como Blade Runner, El quinto elemento, Brazil, etc. Otro de anime englobado a la ciencia ficción también, sería con las películas animadas como Akira, Ghost in the Shell, Animatrix, Cowboy Bebop, entre otras. O una dedicada al "Walt Disney" de Japón: Hayao Miyazaki, con bases dedicadas a sus clásicos conocidos como Totoro, Nicky, Princesa Mononoke, El Viaje de Chihiro, etc.

Hay trilogías que funcionan solas para un juego amplio: Volver al Futuro, Star Wars (a este paso más películas se suman a la trilogía original) o también Viaje a las Estrellas (con extensiones de series que ahondan en mundos paralelos o viajes más futurísticos que la saga original con el capitán James T. Kirk).

¿Series de televisión? ¿Por qué no? Los Expedientes Secretos X, La Dimensión Desconocida, Twin Peak, Misión Imposible, Hora de Aventuras, entre otros. Es cuestión de saber desglosar para cada base un juego en relación con el tema planteado como marco.

Un país: Perú. Cada base sería dedicado a las distintas perspectivas que hay sobre el país: una de antropología, otras de gastronomía, talleres de artesanía, de historia, de arqueología, elementos típicamente peruanos como los toritos de Pupuja, la danza de Puquio, la Puya Raimondi, la piedra de Saywite, los mantos de Paracas, las líneas de Nasca, la marinera, la wifala, las áreas naturales protegidas, razas de la fauna peruana, etc. que bien pueden adaptarse para preguntas tipo Trivia, completar con rompecabezas, elaborar un taller sencillo, etc. El Perú tiene tantos elementos que pueden servir para un juego amplio no solo competitivo, sino educativo, que fomente a conocer el país.

Para complementar la idea anterior: cada patrulla recibe un mapa peruano con líneas de carreteras y destinos. Cada departamento sería una base. En cada juego contra otra patrulla recaban una figura típica de cada departamento, el cual al completarlo todo se hacen merecedores de los primeros puestos. O para complicarla: para obtener una figura de Machu Picchu de Cusco, deben haber pasado por una base de Arequipa y otra de Puno. Y así sucesivamente con otras bases y figuras.

Juegos Económicos

Un monopolio en vivo y directo. ¿Por qué no? Hace años, recuerdo haber participado en uno, organizado por ese entonces por el grupo Jesús María 402. Cada patrulla mantenía un stand con juegos de ganar y perder, en tanto que los demás integrantes de la patrulla, con un capital se iban a ganar o perder en los otros stands de otras patrullas. Todo se manejaba con dinero ficticio, que era el Bordón (diez Bordones, veinte Bordones) y tenía las reglas similares que se dan en todo ambiente económico: un banco, inspectores de Hacienda (lo que llamamos Sunat), billetes falsos, etc.

Un juego económico que organicé fue en un juego amplio volante el cual su marco simbólico eran los chasquis y elementos de la cultura Inca. El trueque o intercambio era en sí el juego económico, con tarjetitas del material de las gigantografías (o banners), como huacos, flores, quinua, ropa inca, hondas, cuyes, camote, maíz morado, etc.

Claro que había bases con juegos para ganar o perder tarjetas, pero se tenía en cuenta el intercambio como juego económico.

Actividades en un programa que no pierden vigencia

–Caminatas.
–Pernoctada o pijamada.
–Excursiones.
–Campamento volante.
–Andinismo y escalar.
–Visita a la Bomba (estación de Bomberos).
–Reunión de Guías y Subguías.
–Servicio (en un albergue, limpieza ecológica, etc.)
–Actividad grupal para con el patrocinador.
–Actividad grupal pro-fondos.
–JOTA JOTI.
–Cacería Fotográfica.

Antes de ver los programas

Esto nos lleva a reflexionar que la innovación es necesaria, permite crear nuevos elementos y usarlos como parte de los juegos scouts. El estar al tanto de lo que está de moda entre los scouts sirve como indicador para usarlo como marco simbólico de referencia. Dibujos animados, películas, superhéroes, series, memes, elementos del internet, todo sirve, siempre y cuando adecuándolo como un apropiado marco simbólico que genere identidad entre ellos y no causar una brecha generacional entre dirigentes y scouts.

Mi consejo es: rómpete la cabeza, escucha música e inspírate en hacer un programa fuera de lo común, cuidando siempre con los objetivos educativos que comprende el método scout. Divaga, de esas dilucidaciones a veces salen chispazos de luz que pueden ser ideas geniales para adecuarlas a un programa, o reinventar juegos de los manuales antiguos, o inventar uno nuevo.

A continuación veremos los programas, algunos de ellos ya expuestos en líneas anteriores, dentro del formato para usarlo en una reunión scout. Al ser este un documento PDF, lo acompañará un segundo en formato Word de igual nombre, para que pueda usarse y modificarse para sus respectivas reuniones.

Espero que les sea de útil provecho, recalcando una vez más que este documento es apenas una recolección de notas y sugerencias para programas de tropa. Las mejoras que puedan hacer, recae en ustedes a la hora de ejecutarlo en sus grupos.

Siempre Listos.

Abel Guzmán Rospigliosi
Jefe de Tropa Mixta
G. S. Pueblo Libre 132

Reunión Grupo Scout . . .

Tema:
Objetivos:
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
		Nombre	**IBO.**	Bandera y driza.				
		Nombre	**Nombre de Juego 01 en negrillas** Descripción del juego en texto normal, sencillo, para que lo lea cualquier dirigente que se suma a la reunión.	Cada material para cada juego va aquí.				
		Nombre	**Nombre de Juego 02 en negrillas** Descripción del juego en texto normal, sencillo, para que lo lea cualquier dirigente que se suma a la reunión.	Cada material para cada juego va aquí.				
		Nombre	**Nombre de Dinámica en negrillas** Descripción de la dinámica y qué reflexión se busca obtener con esto.	Material usado por esta dinámica.				
		Nombre	**Nombre de la Instrucción en negrillas** Descripción de la instrucción que se hará. Escribe pautas generales, que te orientarán mientras ejecutas este bloque.	Los materiales requeridos para esta instrucción.				
		Nombre	**Nombre del Juego Aplicativo en negrillas** Descripción del juego que se hace luego de la instrucción para reforzar lo aprendido o recordar una vez más sobre el tema abarcado durante la instrucción.	Cada material para cada juego va aquí.				
		Nombre	**Nombre de Juego de distensión en negrillas** Descripción del juego en texto normal, sencillo, para que lo lea cualquier dirigente que se suma a la reunión.	Cada material para cada juego va aquí.				
		Nombre	**Palabras Finales o 5 minutos del Jefe de Tropa** Idea o reflexión que se tocará en este punto.					
		Nombre	**IBO.**	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Los Cinco Sentidos de Kim.
Objetivos: Corporalidad, carácter, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			1er juego: Kim Vista (estimular el sentido visual) Por patrullas (no a la vez sino por turnos) tienen 30 segundos para ver los objetos que se les pondrá adelante. Luego se tapa con una manta y deben hacer recurso de la memoria para presentar una lista pormenorizada de lo visto.	Bolsa con 30 objetos. Manta para cubrir.				
			2do juego: Kim Gusto (estimular el sentido del gusto) Se les distribuye diferentes condimentos y sabores a todos los scouts de la patrulla. Luego deberán presentar lista de lo probado según el orden.	Sachets o pomitos con kétchup, mayonesa, aji tarí, ají amarillo, mostaza, orégano, romero, kión en polvo, ajo, cocoa, etc.				
			Instrucción Clave Morse Contexto histórico Morse y Marconi (luego telegrafía sin hilos). Palabras más usadas en inglés. Clave Morse scout para memorizar. Uso del papelógrafo.	Clave Morse en papelógrafo y silbato. Ficha Morse impreso para entregar.				
			3er Juego –Aplicativo–: Kim Oído (estimular el sentido auditivo) Cada patrulla deberá escuchar el mensaje en Morse que se transmitirá con silbato en forma pausada.	Idem.				
			4to Juego: Kim Tacto (estimular el sentido del tacto) Bolsa opaca con objetos que deben tocar los scouts y luego armar lista de lo que creen haber palpado. Luego se contrasta lo apuntado por cada patrulla contra lo que había en la bolsa.	Bolsa con varios objetos: piñas de pino, peine o cepillo, esponja, pelota de goma, papel de lija, limpiatipos, sapo de plástico, guante de lana, etc.				
			5to Juego: Kim Olfato (estimular el sentido del olfato) Aromas y perfumes.	Perfume, alcohol, cebolla, café, ajo, esencia de vainilla, gelatina, etc.				
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Pionerismo mayor. Introducción.
Objetivos: Realizar los amarres básicos con efectividad. Ser capaz de realizar cualquier construcción utilizando los 4 amarres básicos.
Generar lazos de confianza entre los miembros de la patrulla por medio del trabajo en equipo.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Objetivos	Materiales
			IBO.	Principios Scout, Dios Patria Hogar.	Bandera y driza.
			Martillo de Thor: cada scout tiene un palo de escoba frente a sí, y cuando se de la orden, deben cambiar de sitio con el del costado, sin que se les caiga el palo de escoba.	Corporalidad.	Palos de escoba.
			Tumbatrípode: Cada patrulla deberá intentar derribar el trípode de la patrulla opuesta.	Corporalidad, trabajo en equipo.	9 palos de escoba, 3 pelotas de trapo, soguillas.
			Instrucción: Amarres Trípode y cuadrado.	Corporabilidad.	Palos de escoba, soguillas, separatas.
			Carrera de Carros Romanos: armar en el menor tiempo posible un “carro” con los amarres aprendidos y realizar el recorrido fijado, cargando a un scout.	Integración de equipo.	18 palos de escoba, 3 bordones, soguilla, otros.
			Instrucción: Amarres Redondo y Diagonal	Creatividad, corporabilidad	Palos de escoba, soguilla.
			Carrera de Construcciones: “El Asta más Grande”	Creatividad.	Palos de escoba, soguilla.
			BO.	Principios Scout, Dios Patria Hogar	Bandera y driza.

OBSERVACIONES			
EVALUACION	PATRULLA DE LA SEMANA	ASISTENCIA	

Reunión Grupo Scout .

Tema: Cargos de Patrulla
Objetivos: Delegar funciones en los integrantes de cada patrulla. Trabajo en equipo. Integración de la patrulla.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Objetivos	Materiales
			IBO.	Principios Scout, Dios Patria Hogar.	Bandera y driza.
			Canaletas: Se reparte cartones corrugados doblados. Al dar la voz de inicio, deben pasarse la pelota de ping pong sin que se caiga al suelo, hasta llegar a la meta.	Corporalidad, trabajo en equipo.	Cartones doblados. Pelotas de ping pong.
			Mi Obra de Arte (Dinámica): Se reparte a cada scout una hoja y agrupados por patrullas, se les da colores y plumones. Tendrán un minuto para que empiecen su dibujo, y luego deberán rotar con el de la derecha para seguir dibujando. Ya depende de cada uno si continúa el dibujo o lo malogra.	Creatividad.	Colores, plumones, hojas.
			Cargos de Patrulla (Instrucción): Se explicarán las funciones de cada cargo de patrulla. Luego se armará listas de cada integrante de la patrulla con su cargo (en papelógrafo).	Sistema de Patrulla.	Ficha preparada, papelógrafos, plumones.
			Silbato Morse: cada scout utilizará un silbato y dirá en clave Morse su cargo de patrulla.	Trabajo en equipo, corporalidad, creatividad.	Silbatos.
			Tres Misiones en Raya: Cada patrulla tendrá un reto escrito y deberá traducirlo a Clave Morse. A la voz de alerta, rotan de lugar y traducen el reto de las otras patrullas. Los retos son: 1.Canta una canción no scout 2. Baila Una Maraca Suave 3. Recita un poema a un caminante.	Corporalidad, trabajo en equipo, creatividad.	Papeles con claves, tizas.
			A.T.L. (Baño, bebida y abrigo) Repaso de los nudos scout.		
			Pionerismo en el Costal: Cada patrulla recibe un costal, se indica el nudo scout, van hacia la meta y hacen el nudo.	Creatividad, Trabajo en equipo.	Costales, drizas.
			BO.	Principios Scout, Dios Patria Hogar.	Bandera y driza.

OBSERVACIONES			
EVALUACION	PATRULLA DE LA SEMANA	ASISTENCIA	

Reunión Grupo Scout .

Tema: Ley Scout.
Objetivos: Corporalidad, carácter, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juego 1: Juego del Láser Dos voluntarios escogen ser el láser y deberán transportar de un lado al otro del área de juego. Los demás deberán saltar o pasar por debajo de la cuerda sin que les toque. Si les toca, salen del juego.	Cuerda roja.				
			Juego 2: Operación Siempre Listos Teléfono malogrado con mensajes concretos. El último de cada patrulla participante deberá correr hacia el Jefe de Tropa y comunicar lo escuchado.	Lista con mensajes.				
			Instrucción: Ley Scout. Entregar ficha de la Ley Scout y repasar cada uno de los artículos.	Fichas con Ley Scout.				
			Juego 3 aplicativo: Rompecabezas Ley. Cada patrulla tendrá un mínimo de tiempo para armar cada uno tres artículos de la Ley scout.	Piezas rompecabezas con Artículos Ley Scout.				
			Juego 4 aplicativo: Sociodrama Scout. Por patrullas van a realizar un sketch de un artículo de la ley scout (que no repitan las demás patrullas). Tendrán 5 minutos para ensayar su sketch y luego será presentado en público o ante la Tropa. Si se ponen de acuerdo, cada patrulla puede hacer un reality show al respecto, como si fuera un “Laura en América” o “Caso Cerrado” de la Doctora Polo.					
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Integración de Patrullas. Juego Económico.
Objetivos: Corporalidad, carácter, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Introducción Juego Económico Cada patrulla recibe una cantidad de tarjetas con el cual deberán manejarse a lo largo de la reunión. Participar en cada juego tendrá un costo. 50 es la cantidad que se entrega a cada patrulla, repartidos en tarjetas de 10, 5, 2 y 1.	Tarjetas ilustradas.				
			Juego 1: Ekeko (Alasitas) Un scout de cada patrulla será el ekeko, con los brazos extendidos. En tiempo récord deberá la patrulla sobrecargarlo de cosas. Gana la patrulla que le colgó más cosas.					
			Juego 2: Los objetos de Illa Tecse Se venda los ojos a uno de cada patrulla y por gritos e indicaciones será guiado para recoger un objeto en el otro lado del área del juego.	3 rondas, 15 billetes diversos.				
			Juego 3: La Yupana. Cada patrulla tendrá palitos chinos y llevará canicas hacia unas botellas vacías. Gana quien logra depositar más canicas.	Canicas. Dos pares de palitos chinos. 4 botellas chicas.				
			Juego 4: Ñahuinlla Una lista de diez objetos para ser dibujados. Cada uno de c/patrulla se acerca a ver la lista y luego en silencio deberá dibujarlo a su patrulla para que lo adivinen.	Papel bond. 4 Lápices.				
			Lista de Desafíos. Entregar el boletín a cada patrulla y al toque del silbato empiezan los retos que deben completar. Avisar a los dirigentes que guarden y entreguen los papeles cuando se les pide.	Mensaje cortado en 4.				
			Cancionísimo.	Se pautea puntajes.				
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Conjunta Grupos Scouts .

Tema: Juegos de Integración, reunión conjunta tres grupos scouts.
Objetivos: Sociabilidad, corporalidad, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			1er juego: Granjeros y Chanchitos Se forman 2 equipos, uno será los granjeros y los otros los chanchitos. Los granjeros dentro del área tratan de agarrar a los chanchitos, levantándolos por 5 segundos, así queda eliminado del juego. Después se invierten los papeles. Gana el equipo que atrapó más rápido.					
			2do juego: Disparándole a la serpiente Se forma un gran círculo con todas las patrullas. Y dentro una oruga con un scout de cada patrulla. Ponen sus brazos rodeando la cintura del de adelante y forman una serpiente. Los que están en el círculo, con una pelota deben embocar entre las piernas de la cola de la serpiente (el último). La serpiente puede moverse. Cuando la cola es tocada por la pelota, éste se va al círculo, la cabeza es la nueva cola y el que tiró la pelota es la nueva cabeza.	Pelota.				
			3er juego: Muralla del Silencio Sale un scout por patrulla. Desde el otro lado del área de juego los demás de la patrulla deberán comunicarle un mensaje. Pero este mensaje debe pasar por el muro del silencio que son las otras patrullas gritando y metiendo candela para que no llegue bien el mensaje. Si son más de seis patrullas, 3 son las patrullas en el medio haciendo bulla y las restantes manda su representante y el mensaje que deben transmitirle.					
			4to juego: Director de Orquesta El que está en el medio del círculo tendrá 3 oportunidades para adivinar quién es el que hace y dirige los gestos que todo el círculo imita.					
			5to juego: Astronauta Por patrullas, a ver quién hace la tira de ropa más larga.					

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			Instrucción: Dos métodos de Estimaciones Leñador y Sombrero. Estimar altura y grosor.	Ficha de estimaciones.				
			Juego Aplicativo: Descifrar claves En clave Murciélago y Orquídea dar órdenes de medir: 1. la pista interna entre el cuartel y el parque usando método de sombrero. 2. Poste a elección, usando leñador. 3. Medir altura de un árbol.	Papel con claves.				
			Break					
			Juego Despedida: Inquilinos, Pared, Terremoto. Todos se forman en tríos, dos con los brazos cruzados y el tercero, que será “el inquilino” estará rodeado por las “paredes”. Tiene que haber un scout sin apartamento. Cuando diga Pared Derecha, todas las paredes derechas cambian de apartamento. Si uno se queda sin sitio, gritará otra opción: pared izquierda o inquilino, lo cual deberán cambiar de apartamento. Cuando uno grite terremoto, todos cambian de todo y vuelven a formar nuevos apartamentos e inquilinos					
			IBO y Despedida formal.	Banderín, driza.				
			Compartir.	Bocaditos y gaseosas.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Primeros Auxilios
Objetivos: Corporalidad, trabajo en equipo, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Transporte de Heridos: Silla de Bomberos. Se realiza la Silla de Bombero entre dos scouts y cargan a un tercero en todo un recorrido, sin que se caiga.					
			Instrucción: Transporte de heridos.	Bordones, palos de escoba, camisas, plásticos, etc.				
			Competencia de Camilleros Cada patrulla deberá tener dos enfermeros (los más fuertes), quienes transportarán a su patrulla "herida" de un punto a otro, con un vaso con frejoles evitando que se caigan. Gana la patrulla que termina y se presenta.	Bordones, 6 palos de escoba.				
			Instrucción de Heridas y Vendajes Triangulares y de corbata.	Pañoletas, vendas.				
			Carrera de Entablillados: 1. Vendar las piernas juntas e ir saltando hasta la meta. 2. Siameses: de a dos, se vendarán un brazo y una pierna juntos. 3. Vendarse piernas, espalda con espalda. 4. Vendaje en cabestrillo en cada brazo, van cruzados de a dos (cara a cara).	Pañoletas, vendas.				
			Casos clínicos: los histriones de cada patrulla representarán un accidentado, su patrulla deberá atenderla lo mejor posible. Herido que sobrevive, gana.	Pañoletas, vendas.				
			Mafeking: formación círculo y salen según el número indicado a cada scout, dar la vuelta al círculo, entrar por su sitio y atrapar el objeto del medio.	1 pañoleta.				
			Puntajes e IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Juegos retro (juegos tradicionales de barrio).
Objetivos: Corporalidad, trabajo en equipo, integración.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juegos Retro (Juegos tradicionales de barrio) Se dispondrán los siguientes juegos a lo largo de la reunión. 1. Siete pecados. 2. Charada. 3. Encantados. 4. Mundo. 5. San Miguel (por patrullas). 6. Camotito. 7. Liga. 8. Cuatro esquinas. 9. Que pase el rey. 10. Rompecabezas Ley Scout.	Tizas. Chapitas. Pelota. Pizarra. Plumones para pizarra. Liga. Rompecabezas Ley scout.				
			Cancionísimo Scout.					
			Cinco minutos del Jefe de Tropa: los juegos de antes versus los de ahora. Parque versus videojuegos.					
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Olimpiadas Scout.
Objetivos: Retos deportivos y lúdicos. Trabajo en equipo. Integración de la patrulla.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Maratón: Se reparte un cono a cada patrulla. Ésta debe ubicar a sus corredores a lo largo del parque, para que cuando empiece el juego, cada posta está preparado para recibir el cono y seguir corriendo hacia la meta.	Conos de hilo.				
			JUDO: Dentro de un círculo, un scout de cada equipo debe sacar al del equipo contrario dentro del área delimitada.	Tiza o driza.				
			Triatlon: Amarrados de las piernas y cinturas, se hace carrera por parejas (siameses) y de tríos (triameses).	Driza, pañuelos.				
			Instrucción: Verificación y actualización de cargos de patrullas.	Lista de las patrullas.				
			Carrera de Atletismo: Cada patrulla recibe un costal, y por relevos deben correr hacia la meta y regresar, para luego cambiar con el siguiente scout. Así hasta completar toda la patrulla.	Costales.				
			A.T.L. (Baño, agua y abrigo)					
			Hockey Scout: Cada patrulla constituye un equipo de hockey, y con palos de escoba deben llevar la pelota al arco del equipo contrario.	Palos de escoba, pelota de trapo.				
			IBO.	Bandera y driza.				

OBSERVACIONES			
EVALUACION	PATRULLA DE LA SEMANA	ASISTENCIA	

Reunión Grupo Scout .

Tema: Equipo Siempre Listo.
Objetivos: Integración de las patrullas. Sociabilidad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juego "Puentes Móviles": Los scouts por parejas sostienen un palo de escoba de cada extremo, deben formar una doble fila y al toque de silbato, los últimos deben pasar con el palo en lo alto de los demás de la patrulla y ubicarse adelante. Siguen los de atrás, así sucesivamente, hasta llegar a la meta.	Palos de Escoba				
			"Operación Siempre Listos": Por postas y separados, el guía le pasa el mensaje al primer scout, y así sucesivamente hasta llegar al Subguía, que debe ir hacia el Guía y contrastar que la información recibida es la correcta (teléfono malogrado)					
			Instrucción: Equipo Siempre Listo: Importancia del E.S.L. que se deberá llevar en los bolsillos o en un canguro.	Papelógrafo y fichas, canguro con E.S.L.				
			Reunión de Patrullas					
			Árbol de la Vida: Simulacro de Juego Amplio, con Lista de Pruebas que deben presentar. Por cada prueba superada, se le entrega a la patrulla un círculo de papel que deberá pegarlo en su ficha. Gana la patrulla que lo complete.	Fichas, scotch, palos de escoba, soguillas, tijera.				
			Martillo de Thor: Cada scout sostiene con el dedo índice un palo de escoba y debe cambiar cuando le avisen.					
			IBO.	Bandera y driza.				

OBSERVACIONES			
EVALUACION	PATRULLA DE LA SEMANA	ASISTENCIA	

Reunión Grupo Scout .

Tema: Integración Patrullas
Objetivos: Corporalidad, carácter, sociabilidad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juego 1: Carrera de Supermanes Cada patrulla carga a un scout tipo procesión, el scout cargado deberá estar en forma de Superman. Se hace un recorrido largo, pero es juego para una sola vez.					
			Juego 2: Preguntas de Escultismo. Preguntas al azar.					
			Juego 3: Veneno. Con sus bordones, formar el trípode que se situará al medio para el juego de veneno.	Bordones.				
			Dinámica: ¿Cómo ves a tu patrulla? Por patrullas dibujan en el papalote cada uno algo representativo de su patrulla. Luego se escoge a uno para que explique por qué dibujaron eso y qué relación tiene con la patrulla.	Papelógrafos. Plumones gruesos.				
			Juego 4 aplicativo: Las Puertas Numeradas. Cada patrulla se forma en filas y se agarran de las manos. Se numera no a cada scout, sino a cada intersección entre scout y scout. Cuando se dice dos, ambas puntas de la fila pasan por debajo de la intersección dos y deben formar la fila de nuevo, sin separarse de las manos.					
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Integración de Patrullas. Confianza en grupo.
Objetivos: Sociabilidad. Carácter.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juego 1: Amarraditos Cada patrulla recibe una soga y debe entrelazarla entre brazos y piernas dentro de la ropa. Gana quien se presenta primero.	3 sogas de aprox. 4 a 6 metros.				
			Juego 2: Atrapabotellas Cada patrulla recibe su liga preparada y varias botellas con agua, que deberán llevarla de un punto al otro. Cuando estiran la liga, deben atrapar con cuidado una botella y llevarla hacia la otra zona sin soltarlo. Una vez hecho la operación, regresar por las otras botellas. Solo se contarán las botellas que dejaron paradas.	15 botellas de ½ litro con agua. Ligas preparadas con soguillas amarradas. Una liga preparada consiste en juntar tres ligas fuertes y de ellas sobresalgan como rayos de bicicleta las soguillas, que será sostenida por cada scout. La liga podrá retener el peso de una botella con agua con el pico mismo.				
			Juego 3: Carrera de siameses hasta octimeses Dos scouts se amarran los pies con un pañuelo y deberán correr como siameses hasta un punto y regresar. Luego se une un tercero, van, regresan, y se une el cuarto, hasta que toda la patrulla corra a la vez.	Varios pañuelos grandes para no ensuciar la pañoleta.				
			Juego 4: Trenes locos. Cada patrulla se venda los ojos con sus pañoletas, menos el último. Todos se agarran de los hombros formando fila. Se hará un recorrido en el que el último guía a todos sin decir nada y todos le hacen caso. Si se da una palmada en el hombro derecho, todos giran a la derecha, igual si se da en el hombro izquierdo. Si se da una palmada en la nuca, es seguir de frente. Si se aprieta ambos hombros, detenerse.	Los pañuelos a quienes les falte vendarse los ojos.				

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			Dinámica Confianza 1: Balanceo a tres. Se forman grupos de tres. Se colocan dos personas: una en frente de la otra a una distancia suficiente para que una tercera persona pueda situarse en medio y ser balanceada por las otras dos, que la reciben y empujan suavemente entre ellas. La persona que se pone en medio afloja su cuerpo dejándolo caer hacia delante y atrás en peso muerto, con los ojos cerrados de preferencia, confiando en las otras dos personas. Luego cambian. Indicar que el dejarse caer es importante en esta dinámica para establecer un lazo de confianza con los amigos que lo apoyarán en momentos de incertidumbre o se encuentre depresivo. Luego de la dinámica, preguntar y compartir la experiencia.	Usar pañuelos si conviene.				
			Dinámica Confianza 2: Déjate caer Por patrullas, uno de ellos va andando por el lugar mientras los demás se colocan detrás. Cuando el que va delante lo decida, se deja caer y los que están detrás, lo recogen. Todas las patrullas deben estar atentas para recibir al que va delante. uego de la dinámica, preguntar y compartir la experiencia.					
			Dinamica 3: Conoce a tu partner (causa) Se forman por parejas. Deben preguntar y responder mutuamente estas preguntas: a. 3 cosas que te gustaría hacer b. ¿Que te gustaría ser en la vida? c. ¿Que te gusta de ser scout? d. Encuentra algo en común con tu partner. e. Crea un saludo de manos secreto con tu partner. El dirigente a cargo con el silbato da tiempo de dos minutos para cada pregunta, que luego lo dice en viva voz para ser ejecutado en el momento entre las parejas.					
			Dinámica: La caja negra Juntar a toda la tropa, o por patrullas, y alcanzarles en una cajita, las preguntas que responderán cada uno, con sinceridad y en confianza para con todos. Puede darse de contestar una pregunta a nivel personal o grupal.	Una caja negra (o una bolsa de tela). Preguntas ya recortadas.				
			Mensaje y reflexión sobre integración, confianza y amistad. Preguntar y compartir experiencias.					
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Pionerismo
Objetivos: Creatividad. Sociabilidad. Carácter.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juego 1: Rodeo. Uno de cada patrulla estará en el círculo de otra patrulla y deberá entrar a dicho círculo.	No vale puñetazos ni maltrato físico.				
			Juego 2: Carrera de Sapos. El Guía pasa al último de la patrulla la pelota y en las rodillas, debe transportar la pelota a la otra área del juego. Y así que pasen todos.	3 Pelotas de tenis.				
			Taller de nudos: Repaso de los nudos básicos scouts y avanzados. Rizo, Vuelta de Escota, Pescador, Ballestrinque, Media llave y dos cotes, Presilla de alondra, vuelta de braza, margarita, as de guía, eslinga, arnés de hombre, rabo de vaca, bombero, ballestrinque doble, ocho.	Drizas.				
			Juego Aplicativo: 1. Concurso de nudos: Corren desde un punto y presentan el nudo. **2.** Que hagan en una sola cuerda los ocho nudos. **3. Gauchos:** Con un nudo deben atar los pies de la pareja contraria.	Drizas.				
			Técnica de Estimación: Leñador Enseñar técnica y con juego aplicativo deben medir la altura del poste y del árbol.					
			Zapateada: se quitan todos los zapatos, se acumulan, y al toque del silbato deben buscar, ponérselos y presentarse como patrulla.					
			Palabras Finales o 5 minutos del Jefe de Tropa Idea o reflexión que se tocará en este punto.					
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Juegos de Verano.
Objetivos: Sociabilidad, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Juegos acuáticos **1er juego: Tiro al blanco:** luego de correr desde el área con su patrulla, deberán apuntar con las pistolas de agua hacia un blanco en específico. **2do juego: Juego del intendente:** al toque del silbato se entra al área y se mojan. Solo cuando suena el silbato. **3er juego: Esponjada o globada:** Por parejas se van distanciando cada vez más hasta que se les reviente el globo o la esponja. **4to juego: Bagalavande: l**ucha por equipos mixtos tropa y manada. Los menos mojados ganan.	Blancos de papel. Globos, agua, pistolas, baldes, batea, etc. Carpa armada para cambiarse de ropa.				
			Break. Tiempo para cambiarse.	Carpa para cambiarse.				
			Juego Rally: transportar solo con las narices, unas pelotas de tenis, por relevos.	Pelotas de tenis.				
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Flor de Lis.
Objetivos: Carácter, sociablidad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Viejo Canguro Se ata los pies de un scout y este deberá atrapar a otros scouts. Luego, juntos atrapan a los que quedan.	Drizas para marcar terreno.				
			Los círculos con números: Se numeran círculos del 1 al 6, siendo el 1 el más grande y el 6 el más diminuto. Al toque de cada silbato, deberán ir tras cada círculo y quedarse adentro. Pierden los que se quedan de lado cuando suene el segundo silbato.	Tiza.				
			Apuntad con el fósforo: con cajitas vacias de fósforos, deberán soplar un representante de cada patrulla hacia el blanco más cercano. Gana quien acumula mayor puntaje.	Cajitas vacias. Blanco a elaborar en papelógrafo.				
			Instrucción: Significado Flor de Lis: con ayuda de la infografía explicar partes del saludo y de la flor de lis y todo lo que simboliza.	Infografía Flor de Lis.				
			Siempre 2 y nunca 3: Se forman filas de 2 haciendo un gran círculo. Un scout persigue a otro. Si el otro se refugia detrás de una de las tantas filas, el de adelante pasa a ser la nueva víctima. Si en el camino el que lo persigue lo atrapa, se invierten los papeles. Para dejar de correr, colocarse al final de cada fila sin ser tocado por el que persigue.					
			Director de Orquesta: El que está en el medio del círculo tendrá 3 oportunidades para adivinar quién es el que hace y dirige los gestos que todo el círculo imita.					
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Campismo.
Objetivos: Sociabilidad, carácter, creatividad.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			Cargando naranjas: una pelota de tenis por patrulla, deben cargar por relevos solo en el cuello, manos atrás, para pasarse la pelota es de cuello a cuello.	3 pelotas de tenis.				
			Submarinos: Toda la patrulla vendada, menos el último, que guiará tocando los hombros al resto de la patrulla guiando la ruta a tomar. Golpe suave en el hombro izquierdo para doblar a la izquierda, igual con la derecha, ambos hombros para frenar.	Pañoletas para vendar a los que faltan.				
			Instrucción: Mochila abierta. Se instruirá como son los dos tipos de inspección: mochila abierta y mochila cerrada. Indicar el orden que hay que tener en cuenta en el momento de la mochila abierta, y asegurar que no hay nada que se caiga en la cerrada.	Cartones por patrulla. Fichas.				
			Juego aplicativo: cada patrulla presenta su mochila abierta con los cartones.	Palos de escoba sobrantes, uno por scout.				
			Instrucción: Equipo siempre listo. Entregar la ficha indicando lo que se lleva en el ESL y ejemplos para que sirve ante una situación.	Entregar ficha del ESL.				
			Normas de convivencia en campamento Repaso de las normas para los que faltaron.	Papelógrafo de las normas.				
			Carrera de Nudos: por patrullas salen y hacen el nudo a ejecutar.	Drizas.				
			IBO.	Bandera y driza.				

Reunión Grupo Scout .

Tema: Preparativos Juego Amplio.
Objetivos: Creatividad, Carácter.
Lugar:
Fecha:

Hora	T	Responsable	Actividad	Materiales	Puntaje Patrullas			
			IBO.	Bandera y driza.				
			1er juego: Torta en la Cara (Escultismo) Preguntas de escultismo y cultura en general. Quien acierta le tira la torta en la cara del perdedor.	Espuma de afeitar o similar Platos descartables (2 o 3)				
			Instrucción: Nudos Se hace un repaso de los nudos scouts, guías de patrulla y los scouts que saben, cooperan enseñando a los que no saben.	Drizas.				
			Juego Aplicativo: Concurso de nudos. Salen de cada patrulla por relevos a realizar delante de cada dirigente el nudo solicitado.	Drizas.				
			Juego : Viejo Canguro A un scout se le amarra los pies y debe ir saltando para atrapar a los demás. Cuando atrapa a uno, a éste también se le amarra los pies y juntos siguen atrapando hasta que todos son atrapados.	Drizas.				
			Instrucción: Códigos y Claves Repaso de claves 5-vocales, Michi y Rebeca (Abecedario invertido).	Papelógrafos				
			Juego Aplicativo: Descifra el mensaje Se colocará un papelote de lejos y deben verlo solo con largavistas. Hacer las 3 tareas que se pide.	Largavistas Papelógrafo con mensaje.				
			IBO.	Bandera y driza.				

BONUS TRACK:

5 PASOS PARA APLICAR EL SISTEMA DE PATRULLA EN TU TROPA

1. Formar los Grupos Naturales

La división natural es por género: grupos de chicas, grupos de chicos. Cuando la tropa es nueva y se cuenta con un buen número de scouts novatos, la dinámica de los botes es efectiva para formar de manera espontánea las patrullas.

Dinámica No. 1: Los Botes. (También llamada "El Titanic")

Se anuncia que el Crucero (sea el Titanic o Costa Concordia) acaba de naufragar, y todos están en el mar, como náufragos. Quien dirige la dinámica indica que los náufragos se reúnan de a dos, luego de a tres, sucesivamente de a cuatro, cinco, hasta finalmente formar los grupos de ocho. De esta manera, se ha formado temporalmente las patrullas. Tener en cuenta quiénes son los líderes naturales que hacen caso de lo que ordena el dirigente a cargo de la dinámica, y perfilarlos como probables guías de patrullas.

2. Buscar en los grupos naturales, aquellos que tienen mayor carácter.

Cosa conocida es, que cuando se forma un grupo, alguien tendrá la voz cantarina de dirigir o autoproclamarse jefe o director. Es un líder nato. Para las siguientes dinámicas, formar los pequeños grupos por filas.

Dinámica No. 2: Escoger quién va primero en la fila.

Se indica a cada grupo entre que entre ellos mismos van a escoger quién es el que va primero en la fila. Pero para ello, hay que indicar las siguientes pautas:

a. El que va primero no va último.
b. El que va primero va a dirigir a la fila por donde camina y se detiene.
c. El que va primero estará atento a las órdenes del Jefe de Tropa, que luego aplicará en el grupo.
d. Es temporal quien va primero.

Dejar que los mismos integrantes de cada grupo escojan "al que va primero". Es una actividad muy corta y rápida. Luego seguir con la siguiente

Dinámica No. 3: Escoger quién va al final de la fila.

Se indica ahora a cada patrulla, que van a escoger el que va último, con las siguientes pautas:

a. El que va último no es el último, sino el que ayuda al primero.
b. Cuando el primero se va donde el Jefe de Tropa porque lo ha llamado, el último pasa a ser primero.
c. Cuando el primero se ausenta por mucho rato, el último lo reemplaza, hasta que vuelva.
d. Es temporal el que va último en la fila.

Dejar que los mismos chicos escojan. Cuando una tropa comienza de cero, este tipo de instrucciones que parecen mandatos chinos, va a generar confusión entre los chicos, porque es algo novedoso para ellos. La cuestión es mantener el misterio de que el primero y el último ya tienen un nombre específico, que más tarde se dará a conocer.

Una vez ya designado quién es Guía y quién es Subguía de Patrulla, se procede a la gran develación de un papelógrafo en el cual está apuntado cada cargo de patrulla. No insistir, pero dejar que los chicos escojan libremente cada cargo (menos el primero y el último).

Aunque parecen obviedades, el poner un poco de reglas absurdas de esta naturaleza en estas dos dinámicas, en el fondo permite que el sistema de patrulla se aplique. Mientras que para

todos es novedad lo que hacen, el Jefe de Tropa ya está viendo las patrullas con su respectivo Guía y Subguía.

Por cierto, si ya se tiene definido desde mucho antes al Guía y al Subguía, obviar este paso 2.

3. Enseñar la Función de la Patrulla

Como antiguos scouts (y ahora dirigentes de tropa) sabemos por experiencia cómo funcionaba la patrulla. Pero transmitir eso no es fácil. Para ello, hay que hacer la

Dinámica No. 4: Papelógrafo Enseña a la Patrulla

Preparar papelógrafos, con letra clara, los cargos que hay en la patrulla, y las líneas detalladas que indican su función.

Llamar a toda la tropa y repasar de manera dinámica cada cargo. Que cada scout lea un cargo y función, y el Jefe de Tropa termina de completar la idea, de resolver interrogantes que surjan para cada cargo.

En los papelógrafos, deben aparecer los cargos de patrulla de Ciudad y de Campo. (Ver Anexo 1 al final de este documento)
Luego, dar tiempo a cada patrulla para que escoja libremente sus cargos de ciudad. Que escojan libremente, dar opción que si no les gusta el cargo asumido, en tres meses pueden reunirse como patrulla y decidir el cambio, o no.

Lo que queremos lograr con esto, es que como lo desconocen casi todo, le agarran temor a lo nuevo. Condecirles que en tres meses todos pueden cambiar sus cargos, es darles tiempo para que conozcan lo que van a hacer dentro de sus funciones. Quizás en tres meses nadie se acuerde de cambiar de cargo, pero al menos conocen que ser secretario o mensajero no era tan traumático como lo pensaban en un inicio.

4. El Jefe de Tropa solo habla con los Guías de Patrullas.

Para que el Sistema de Patrulla funcione, a partir de ahora el Jefe de Tropa tendrá conversación constante con los Guías. El llamado con silbato o a viva voz "Guías a mí" (. . . –) es el indicativo. Luego de presentarse cada Guía, el Jefe de Tropa dará pautas de cómo se hará el siguiente juego según lo contemplado en el programa, o que en breve llamará al intendente de cada patrulla, o que tiene un encargo especial para los mensajeros.

Los guías regresan a sus patrullas, y comunican la última novedad del Jefe de Tropa. Se hace el llamado a los intendentes, y ellos, avisados, van a presentarse ante el Jefe de Tropa. Recibirán materiales, y con las mismas, se regresan a sus patrullas. Se hace el llamado general, y comienza el juego (que con los materiales recibidos por los intendentes, se realiza).

Cuando hay que comunicar un aviso o una alerta, el Jefe de Tropa llamará solo a los mensajeros, que ellos lo darán a conocer en su patrulla.

Cuando se llama a los secretarios, dar orden que en la semana hagan la agenda de su patrulla (es básico eso), con nombres, teléfonos, correos electrónicos. Y entregar en la próxima reunión una copia de la agenda en un papel.

Cada cargo de patrulla tiene funciones específicas, hay que echar mano de eso. Poco a poco se va consolidando que cada cargo tiene su función y de relativa importancia en la patrulla.

Los que son histriones, y que presuntamente no hacen gran cosa en la patrulla, hay que darles pautas especiales, como el de ser los encargados de memorizar canciones scouts, hacer un cancio-

nero scout de la patrulla en una libreta, aprender y cantar nuevas canciones scouts de los canales scouts de Youtube. O proponerles el reto de siempre traer una nueva canción scout en cada reunión para ser compartida a toda la tropa. Pero sobretodo, que siempre motiven el espíritu scout en la patrulla con las canciones y el buen humor.

Incluso se puede dar, luego de un tiempo y de varias sesiones, competencias de canciones entre patrullas, y ahí se verá la labor efectiva del histrión de cada patrulla. A esta actividad se le conoce como cancionísima.

Hay que recordar que cada cargo tiene funciones específicas y que como Jefe de Tropa, no hay que olvidarlas y más bien echar mano de eso.

¿Qué hacer si tal o cual scout falta a la reunión? Que por esta vez lo reemplace otro, y si es un nuevo integrante, que la patrulla misma le enseñe qué cosas debe hacer. Acá el Jefe de Tropa debe dejar que sea la misma patrulla quien lo adiestre, aun equivocándose, pero dejar que sean los mismos chicos los que compartan sus conocimientos.

5. Integración de la Patrulla.

Cada patrulla cuenta con su Rincón de Patrulla, así sea al pie de un árbol o debajo de una escalera. Ese será el lugar en que la patrulla discuta o converse sobre los momentos de la reunión, o se enseña a los nuevos las cosas básicas de la reunión, etc.

Pero, ¿cómo lograr que los "amiguitos de los sábados" dejen de serlo y se conviertan en los amigos de cualquier día de la semana?

A menudo sucede que como cierto prejuicio, se mira a los scouts como los "amiguitos de los sábados", y esto se debe a que solo tienen contacto amical durante las dos o tres horas de reunión, y luego cada uno a su casa. Aunque gracias a las redes sociales, algo se logra romper estas barreras, como se gracias al whatsapp o el facebook. Para ello, hay que aplicar algunas dinámicas de integración, para que los mismos chicos y chicas se conozcan un poco más y se vuelvan más amigos.

Dinámica No. 5: Vendedor de amigos.

Separados toda la tropa por parejas, en un tiempo no mayor de cinco minutos, cada scout debe recabar toda la información posible de su amigo. La pauta indica que deben ser de distintas patrullas. Luego, por parejas, cada scout presenta y vende a su amigo, en un tiempo entre 30 segundos a un minuto, y viceversa con el otro scout. Al ser una dinámica, no hay puntaje.

Luego que toda la tropa conoce un poquito más del otro, se procede a la Venta de la Patrulla.

Dinámica No. 6: Vende a tu patrulla.

Cada patrulla recibe un papelógrafo y un plumón, y deben apuntar cualidades y habilidades que creen poseer de la patrulla. La pregunta base es: "¿Por qué debo pertenecer a tu patrulla, qué me vendes si pertenezco a ella?"
También sirve incluir una explicación del lema y grito de la patrulla, como parte de esta dinámica.

Al no tener puntajes, en las dinámicas se da una cantidad de aplausos y medio, al final de cada presentación de cada patrulla.

Una vez visto el tema interpersonal (los amigos) y el de equipo (patrulla), se debe hacer una dinámica que englobe a toda la tropa, a nivel grupal.

Dinámica No. 7: Promociona tu Tropa.

Toda la tropa recibe un papelógrafo y 2 o 3 plumones. Se escogen a dos scouts de mejor letra, y el resto empieza a compartir ideas, opiniones de por qué la gente tiene que venir a jugar a la Tropa. Mientras más graciosa la promoción, mejor, sin ofender a nadie, claro está. El Jefe de Tropa también puede intervenir aportando ideas.

Una vez superado todo esto, se les da por patrullas un nuevo papelógrafo y plumones, para la siguiente actividad.

Dinámica No. 8: El regalo a la Tropa.

Cada patrulla dibuja y apunta qué cosa le regalaría a la tropa, así sea real o fantasioso, pero lo que importa es el porqué del regalo y qué mensaje transmite a través del mismo, para los demás scouts.

Recomendable, que luego de esta última dinámica, se invite a los chicos a un pequeño compartir grupal, o un chifa o un pollo a la brasa que puedan pagarlo entre todos, para que la integración sea aún más sólida, y quede como un buen recuerdo. Y a partir de ahí, ya están condicionando lo que será de aquí en adelante la nueva mística de grupo.

Todos estos pasos y dinámicas pueden variarse en su totalidad, según la realidad de cada grupo. Por cierto, no es un programa para hacerlo todo en un día, sino paulatinamente, cada dinámica con un trato especial para reforzar la identidad de patrulla y de grupo, ubicado en un lugar especial del programa de cada reunión, que se hará en sucesivas reuniones. Al final de cada dinámica, agregar un juego activo para no decaer el ánimo y tenerlos incentivados.

Espero que les sea de útil provecho, para sus respectivos programas de unidad.

Siempre Listos.

Abel Guzmán Rospigliosi
Jefe de Tropa Mixta
G. S. Pueblo Libre 132

Terminado de redactarse el 21 de mayo de 2016.
Primera edición.
Lima, Perú.